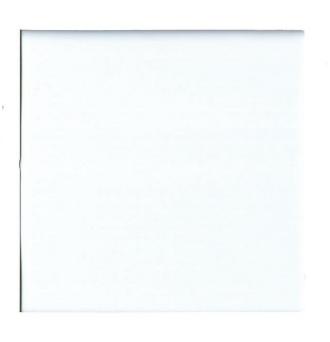
# ATARI

# **EDUCATION RECREATIVE**

Une division de Milliken Publishing Company

GOLF & BARRE

Un logiciel de la gamme MATHEMATIQUES RECREATIVES Développé par le Dr William H. KRAUS



# **EDUCATION RECREATIVE**

Une division de Milliken Publishing Company

# GOLF & BARRE

Un logiciel de la gamme MATHEMATIQUES RECREATIVES Développé par le Dr William H. KRAUS

# Copyright et copie:

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de le reproduire, le traduire ou le dupliquer sans l'autorisation écrite d'Atari Inc.

## GARANTIE

Conformément à la loi, la présente vente est soumise à la garantie légale des défauts et vices cachés.

Nous garantissons, pendant 30 jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme ATARI® est enregistré, ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement, et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-incluses en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée, afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentative de démontage ou d'ouverture du support, etc.) ou de mauvaise utilisation ou détérioration (renversement d'un liquide sur le support, empreinte de doigts sur les parties magnétiques, altération électromagnétique, etc.). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que par les techniciens ou ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu, dès son acquisition, de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme ATARI, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant pour son remplacement, dans les meilleurs délais.

## INTRODUCTION

Les programmes EDUCATION RECREATIVE MILLIKEN ont été conçus par des éducateurs expérimentés et permettent d'apprendre tout en s'amusant à partir de l'ordinateur.

Les programmes de la série MATHEMATIQUES RECREATIVES développés par le Dr. William H. KRAUS donnent la possibilité aux enfants de tous âges d'explorer et d'approfondir de nombreux concepts de base tels que les formes, les couleurs, la numération, les opérations, etc.

#### DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN ?

#### **Version Cassette**

- 1 Ordinateur-Maison ATARI possèdant 16 Ko de mémoire vive minimum
- 1 Lecteur de cassette ATARI
- 1 Cartouche BASIC ATARI\*

#### **Version Disquette**

- 1 Ordinateur-Maison ATARI possèdant 32 Ko de mémoire vive minimum
- 1 Unité de disquette ATARI
- 1 Cartouche BASIC ATARI\*

# COMMENT DEMARRER... COMMENT ARRETER...

Votre Ordinateur-Maison ATARI est vendu avec une notice expliquant son fonctionnement. Suivez ces instructions soigneusement.

## Lorsque vous utilisez la cassette

• Introduisez la cartouche de langage BASIC dans le logement de votre ordinateur\*.

NE METTEZ PAS ENCORE L'ORDINATEUR SOUS TENSION!

 Insérer la cassette dans votre lecteur de cassette ATARI (l'étiquette apparaissant sur le dessus).

Rembobinez-la et remettez le compteur à zéro. Appuyez sur la touche PLAY.

Appuyez sur la touche START\*\* de votre Ordinateur et maintenez-la enfoncée pendant que vous allumez l'Ordinateur à l'aide de la touche POWER (en position ON).

Vous entendrez alors un signal sonore vous indiquant que l'Ordinateur est prêt à charger votre programme.

Relâcher la touche START et appuyez sur la touche RETURN de l'Ordinateur.

 La bande de la cassette va défiler et vous entendrez le programme se charger dans la mémoire de l'Ordinateur (Soyez patient... celà prend un petit peu de temps).

# MAINTENANT TOUT EST PRET!

 Pour arrêter de jouer, rembobinez la cassette, éteignez l'Ordinateur, votre lecteur de cassette, puis le téléviseur.

\* Le Basic est déjà intégré dans la série des Ordinateurs ATARI XL.

## Lorsque vous utilisez la disquette

• Introduisez la cartouche BASIC dans le logement de l'ordinateur\*.

NE METTEZ PAS ENCORE L'ORDINATEUR SOUS TENSION.

- Allumez votre unité de disquette à l'aide de l'interrupteur marche-arrêt; celui-ci doit être en position ON.
- Lorsque la lampe BUSY (occupé) s'éteint, introduisez la disquette à fond (l'étiquette apparaissant sur le dessus, et la petite encoche rectangulaire à gauche). Vous entendrez un « clic ».
- Fermez votre unité de disquette et mettez maintenant l'Ordinateur sous tension.
- Quand vous aurez terminé de jouer, enlevez la disquette, mettez hors tension l'unité de disquette, l'Ordinateur, puis le téléviseur.

# COMMENT SUIVRE L'EVOLUTION DE VOS PERFORMANCES

Les logiciels sur disquette comportent un programme « PERFORMANCES » qui permet de suivre vos progrès. Ce programme affiche vos scores, le nombre de fois que vous avez joué, le temps passé sur un jeu, etc.

Lorsque vous jouez, vos scores sont automatiquement enregistrés.

Pour consulter le fichier « PERFORMANCES », il suffit, lorsque le menu apparaît à l'écran, d'appuyer sur la touche 0 (zéro).

Si vos enfants jouent très souvent, il est recommandé de consulter le fichier « PERFORMANCES » toutes les deux ou trois semaines.

<sup>\*\*</sup> Lorsque vous utilisez un Ordinateur-Maison ATARI de la série XL, appuyez simultanément sur les touches START et SELECT, que vous relachez après le signal sonore.

Le Basic est déjà intégré dans la série des Ordinateurs ATARIXL.

Commencer par le 1, Navietre à 10

(de 7 à 14 ans)

- Evaluation des angles et des distances
- Développement des connaissances de la géométrie

#### PREPARER VOTRE CLUB

Vous pouvez jouer contre l'Ordinateur ou organiser un tournoi de golf à plusieurs (jusqu'à 4 joueurs au total).

L'ordre des joueurs est déterminé par le score atteint au premier trou, le premier à jouer est celui qui a obtenu le score le moins élevé.

Votre balle clignote: c'est à vous de jouer.

#### **QUEL ANGLE CHOISISSEZ-VOUS?**

Tapez la valeur de l'angle voulu entre 0° et 360° ou bien si vous le voulez, tapez des angles de valeur négative. Puis appuyez sur la touche RETURN. Le diagramme du coin inférieur de l'écran vous aide dans vote calcul. Appuyez sur la touche H, vous voyez apparaître en surimpression sur la balle, une croix vous permettant de vérifier l'exactitude de l'angle.

Remarque: Si vous désirez modifier l'angle, vous pouvez le faire lorsque l'Ordinateur demande :

Combien d'unités de longueur?

Appuyez d'abord sur la touche 0 (zéro) puis sur RETURN.

L'Ordinateur vous demande alors :

Voulez-vous arrêter? Appuyez sur N (Non), puis sur RETURN, pour continuer le parcours.

## **COMBIEN D'UNITES DE DISTANCE?**

Lorsque vous aurez rentré l'angle de TIR, il vous faudra déterminer votre unité de longueur. La longueur d'une unité change à chaque trou ; elle

est indiquée dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Tapez le chiffre correspondant au nombre d'unités requises et appuyez sur RETURN.

Remarque: Vous pouvez entrer soit un nombre entier soit un nombre décimal.

# **SUGGESTIONS AMUSANTES**

Sur une carte géographique ou routière, encerclez une ville ou bien faites paraître dans le cercle les degrés; nommez les villes situées à 45°, à 180° etc... de la ville de départ.

# BARRE (de 7 à 14 ans)

- Lecture graphique
- Construction d'expressions arithmétiques
- Calcul mental (additions et soustractions)

#### CHOISISSEZ VOS TROIS BARRES

Vous verrez apparaitre sur votre écran, un graphisme composé de cinq barres bleues avec en-dessous une barre de référence. A vous de reconstituer la barre de référence du dessous à partir d'un minimum de trois des cinq barres proposées.

Appuyez sur « + » pour rajouter une barre Appuyez sur « - » pour en enlever une

Lorsque vous aurez terminé de répondre, appuyez sur la touche « S ».

Si la barre que vous avez réalisée est de la même longueur de la barre de référence, vous avez gagné!

Et vous verrez que plus vous trouverez de bonnes réponses, plus seront grands les FEUX D'ARTIFICES à la fin du jeu.

# **SUGGESTIONS AMUSANTES**

Calculez les distances entre deux meubles ou deux arbres par exemple, en comptant le nombre de pas qui sépare les deux.

Sur une carte géographique, calculez, à l'aide de l'échelle kilométrique, les unités de distances entre deux villes

## PRECAUTIONS D'EMPLOI

Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes : cartouche, cassette ou disquette.

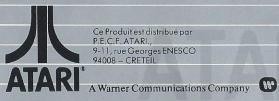
Si le programme est en cartouche, ne l'exposez pas à une chaleur excessive ni à une atmosphère corrosive ou des conditions atmosphériques extrêmes qui pourraient endommager les contacts.

Si le programme est en cassette ou en disquette, respectez bien les conseils ci-après :

- Ne l'exposez pas à la chaleur : évitez de poser une disquette sur l'ordinateur ou sur l'unité de disquette.
- Ne touchez jamais avec les doigts la bande magnétique ellemême ou la disquette magnétique
- Ne fumez pas ! En effet, les poussières très fines composant la fumée se déposent sur les parties magnétiques et il s'ensuit une usure prématurée du support.
- Veillez à tenir ces supports suffisamment éloignés de tout champ magnétique. Ne posez pas de disquette sur votre téléviseur ou à proximité de l'écran.
- N'éteignez jamais votre unité de disquette alors que la lampe
   BUSY » est allumée. Vous risquez de magnétiser les têtes.
- Toute opération d'allumage ou d'extinction de l'unité de disquette doit se faire sans disquette à l'intérieur.
- N'écrivez jamais directement sur la disquette.
- N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.
- Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.
- Evitez toute contrainte mécanique sur ces supports ; ne posez pas de livre par-dessus, ne les faites pas tomber par terre, etc.
- Ne faites pas d'encoche, de perforation ou de découpe dans la pochette de la disquette.

En pratique, il est facile de respecter toutes ces conditions, mais n'oubliez pas que 98 % des défauts constatés proviennent en fait d'une mauvaise manipulation.





Ce Produit est distribué par P.E.C.F. ATARI., 9-11, rue Georges ENESCO 94008 — CRETEIL